

CLIPPEDIMAGE= JP401064681A

PAT-NO: JP401064681A

DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 01064681 A

TITLE: PACHINKO GAME MACHINE

PUBN-DATE: March 10, 1989

INVENTOR-INFORMATION:

NAME

TAKEMOTO, TAKATOSHI

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME

KK ACE DENKEN

COUNTRY

N/A

APPL-NO: JP62221031

APPL-DATE: September 3, 1987

INT-CL (IPC): A63F007/02

US-CL-CURRENT: 296/204

ABSTRACT:

PURPOSE: To accurately recognize all gained balls at all times and to carry all the gained balls by one card by providing the machine with a means for calculating, recording and displaying a number discharged from a gained ball tray, a correction means for performing subtraction from the gained balls by discharge and a write/read means for transferring the information of registered gained balls to a recording medium at any time.

CONSTITUTION: The card C is inserted to an insertion port 21 and displayed at a display part 22 as the registered gain balls. A supply number to the gained ball tray 13 is subtracted from the number on a display panel and corrected

display is performed. When a game is successful, the balls overflowing from the gained ball tray 13 are passed through an overflow pipe 39 and a ball discharge pump 38, calculated by a pulse transmitter 33b, transmitted to a controller 50, registered and displayed. When the real balls inside the gained balls 13 become insufficient, the supply of the real balls is received by pressing an operation button and a registered number is subtracted and displayed again. When the game is ended, a stop valve 40 is opened by the operation button 23, counting is performed by the ball discharge pump 38, addition to the displayed registered number is performed and all the gained balls are displayed and written to the card C.

COPYRIGHT: (C)1989, JPO

⑪ 公開特許公報 (A) 昭64-64681

⑫ Int.Cl.

A 63 F 7/02

識別記号

350

府内整理番号

Z-6935-2C

⑬ 公開 昭和64年(1989)3月10日

審査請求 未請求 発明の数 1 (全5頁)

⑭ 発明の名称 パチンコゲーム機

⑮ 特願 昭62-221031

⑯ 出願 昭62(1987)9月3日

⑰ 発明者 武本 孝俊 東京都台東区東上野3丁目20番3号 株式会社エース電研
内

⑱ 出願人 株式会社 エース電研 東京都台東区東上野3丁目20番3号

⑲ 代理人 弁理士 柏原 健次

明細書

1. 発明の名称

パチンコゲーム機

2. 特許請求の範囲

パチンコゲーム機の持ち球皿からオーバーフローもしくは遊技者の操作により排出される持ち球の数を計数し、登録持ち球として記録・表示する記録表示手段と、

前記登録持ち球以外の遊技球を前記持ち球皿に自動的に、もしくは遊技者の操作によりパチンコゲーム機の持ち球皿内に排出して前記登録持ち球から減算する修正手段と、

修正されて表示されている登録持ち球の情報を隨時持ち運び可能な記録媒体に転写し、かつ、隨時に此の記録媒体内の前記情報を読みとて再搭載可能な書き込み手段とを備えたことを特徴とするパチンコゲーム機。

3. 発明の詳細な説明

「産業上の利用分野」

本発明はパチンコゲーム機に関し、特に遊技者

の持ち球の管理手段を改良したものである。

「従来の技術」

パチンコゲーム機を使って遊技をする場合、遊技者に与えられる賞球はゲーム機の前面下部に設けられている上の持ち球皿（上皿）に排出される。

遊技が成功し賞球の排出が多くなるとやがて前述上皿にパチンコ球が溢れようになり、上皿の下に備えられた下の持ち球皿（下皿）に落下して貯留される。

そして遊技終了時には前述上下の持ち球皿内の金パチンコ球を可搬の球入れに移しかえて景品交換所に運ぶシステムが一般的である。

一方、近年におけるコンピュータ技術の進歩普及によりパチンコゲーム機に関する各種管理手段が提案されている。

例えば、特開昭60-199485号公報において開示されたもののように、各ゲーム機毎にメモリとCPUなどを備え、設定値とゲーム機への打ち込み球数、供給球数等のデータとの比較演算を

行ない、所定の判断と制御を行なうとともに、必要な情報を中央の管制装置に送るというものがある。

「発明が解決しようとする問題点」

しかしながら、このような従来のパチンコゲーム機では、前者にあっては、遊技中下皿に貯留された持ち球の個数が正確に解っていないので遊技への集中力を分散させ、また遊技中他のゲーム機に移動したり遊技終了のさいに一々上皿・下皿の全持ち球を他の球箱に移しかえねばならず、遊技者にとってたいへん煩わしいものであった。

また、後者の、コンピュータ機能を備えた前記公報開示のゲーム機などにあっては、これら機能装備の目的が主として遊技場の管理に置かれており、遊技者に対する直接的便宜を意図しておらず、遊技の興趣を向上することができないという問題点があった。

本発明は、このような従来の問題点に着目してなされたもので、持ち球が上皿内の実球以外はすべて正確に遊技者にわかるよう個数表示され、ゲ

ーム機を移ったり遊技終了に当っては簡単な記録媒体一枚で自在に移動可能にした遊技者指向のパチンコゲーム機を提供することを目的としている。

「問題点を解決するための手段」

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、

パチンコゲーム機の持ち球皿からオーバーフローもしくは遊技者の操作により排出される持ち球の数を計数し、登録持ち球として記録・表示する記録表示手段と、

前記登録持ち球以内の遊技球を前記持ち球皿に自動的に、もしくは遊技者の操作によりパチンコゲーム機の持ち球皿内に排出して前記登録持ち球から減算する修正手段と、

修正されて表示されている登録持ち球の情報を随時持ち運び可能の記録媒体に転写し、かつ、同時に此の記録媒体内の前記情報を読みとって再搭載可能な書き込み手段とを備えたことを特徴とするパチンコゲーム機に存する。

「作用」

遊技開始にあたり遊技者はまず適当な対価を払って記録媒体の数量を記録した記録媒体を入手する。

この記録媒体を書き・読み取手段の挿入口に挿入し遊技を開始する。また、記録媒体は、パチンコ台の側面に取付けられた薄型自動玉貸機に現金を投入することによって自動的にカード挿入口にセットされる方式でもよい。また、薄型自動玉貸機から玉を借り、その玉を持ち球皿に入れゲームを開始し、最後の精算時に操作ボタンを押すことにより、記録媒体が出てくる方式でもよい。

賞球が多く排出され、持ち球皿がオーバーフローするとこのオーバーフロー分の球はゲーム機内部において自動的に計数され登録持ち球として表示される。

持ち球皿内の実球が少なくなった時は操作ボタンの操作などにより前記表示個数以内の実球を持ち球皿に受ける。この排出実球分は前記表示個数から差し引かれ修正表示される。

他のゲーム機に移動したり、遊技を終了するときは清算、終了など適当に表記された操作ボタンの操作により前記持ち球皿内に残留している実球はゲーム機の内部に取りこまれ計数されて前記表示個数に加算され、同時に記録媒体に書き込まれる。

上記記録媒体を他のゲーム機の記録媒体挿入口に挿入すれば直ちに自己の持ち球が登録表示される。遊技に必要な実球を持ち球皿に排出すると修正個数が表示される。

また、上記記録媒体を景品交換所に提出すれば備えつけの読み取手段により交換個数が読み取られ景品が支給される。

「実施例」

以下、図面に基づき本発明の一実施例を説明する。

各図は本発明の一実施例を示している。

パチンコゲーム機Pは垂直盤面10上に設けられた複数個のセーフ孔11と一箇のアウト孔12および多数の釘とから成り、遊技者に面する前面

下部には持ち球皿(上皿)13とパチンコ球を発射する発射ノブ14などが備えられている。

上皿13の下方には持ち球を記録媒体(以後カードと称する)Cを挿入するカード挿入口21、登録持ち球を表示する表示部22、各種操作ボタン23, 23a…を有するスイッチ部25などを備えた操作盤20が設けられている。

パチンコ機Pの盤面10背後には第2図に示すように、上方にパチンコ球の配流口30を受けて持ち球皿13に至る送球管32の中間にはパルス発信器33aと、信号によって発停する発停器34を備え、制御器50からの指令によって所定個数のパチンコ球を送球する送球ポンプ35が設けられている。

一方、前記持ち球皿13の下方にはパチンコ機Pの背部に通ずる流出管36が設けられており、パチンコ球集中処理装置(図示せず)に通ずる還流溝37に開口している。そして上記流出管36の途中にはパルス発信器33bを備えた排球ポンプ38が設けられている。

52、記憶部53および情報を処理し指令を発する制御部51とから成っている。

次に作用を説明する。

パチンコ球を持ち球皿13に入れ遊技を開始する。

遊技者が既に他のゲーム機Pで自己の持ち球を入手し、カードCに記録する場合はこのカードCを挿入口21に差し込めば登録持ち球として表示部22に表示される。そしてスイッチ部25の操作ボタン23, 23a…のうち適切な一つを押すと持ち球皿13にパチンコ球が供給され、供給数に対応する個数は表示盤上の個数から差し引かれて修正表示される。

遊技が成功して賞球が多數供給されるとやがて持ち球皿13は一杯になり、溢れた球はオーバーフロー管39を通り排球ポンプ38を経て流出管36を通り還流溝37に排出される。そして排球ポンプ38を通った球はパルス発信器33bによって計数され制御器50に伝達されて登録され同時に表示部に表示される。

持ち球皿13にはオーバーフロー管39と操作ボタン23の操作指令によって開閉する開閉バルブ40を備えた開放管41が設けられており、排球ポンプ38への流入管に合流している。

持ち球皿13には別に手動開閉弁42によって開閉し可搬の球入れにパチンコ球を排出する排出管43が設けられている。

持ち球皿13の下部に設けられている操作盤20の盤上には登録持ち球を表示する表示部22と、遊技者が各種操作を指示する複数個の操作ボタン23と、カードCを挿入するカード挿入口21とが備えられており、内部にはカード挿入口21から挿入されたカードCから各種情報を読み取り、制御器50からの情報を書き込む読み込み部24と操作ボタンに対応するスイッチ部25とが設けられている。

各パルス発信器33a, 33bや各センサ15および操作盤20からの情報を受け表示部22への表示や各種の操作指令を発する制御器50は前記操作盤20の後方に備えられており、入出力部

持ち球皿13内に実球が乏しくなったらスイッチ部25の操作ボタン23, 23a…のうち適切な一つを押して実球の供給を受ける。言うまでもなくこの際供給される実球は表示部22に表示されている登録持ち球を超えることはない。そしてこのとき供給されるパチンコ球は供給タンク31から出て供給ポンプ35を通過する際に計数され、パルス発信器33aから制御器50に伝達され元の登録数から減算されて再表示される。

発停器34は制御器50の指令により供給ポンプ35の発進停止を行なうものである。

前記供給ポンプ35によるパチンコ球の供給は上記のような遊技者の請求に基づく場合以外にセーフ玉による賞球の払出し用として使用することが可能である。この時、セーフ玉の検出は各セーフ孔11のセンサー15を設け、そこからの情報指令による方法と、セーフ孔に入った玉を1ヶ所に集め、そこから一発ずつ検出する方法がある。両者の弁別は制御部51によってなされる。

遊技終了時には操作ボタン23によって開閉バ

ルブ40を開き、持ち球皿13内の実球を開放管41に落し排球ポンプ38によって計数し表示部22に加算して全持ち球を表示させ確認する。この間持ち球の情報はカードCに書き込まれている。開閉バルブ40は手動方式でもよい。カードCを操作盤20から取出し、景品交換所に提示すればカードを読み取って景品が支給される。

他のゲーム機Pによって遊技を続行したいときは前記カードCを他のゲーム機Pのカード挿入口21に差し込み操作ボタン23を押して適当数の実球を受け遊技を再開する。

なおゲーム機を移る際持ち球皿13内の実球を手動開閉弁42を開いて受け、そのまま他のゲーム機Pに運んでもよい。

制御器50の機能には上記のほかゲーム機に関するその他の情報処理も同時にに行なわせ、利益管理などに用いることが可能であることは言うまでもない。

「発明の効果」

本発明に係るパチンコゲーム機によれば、遊技

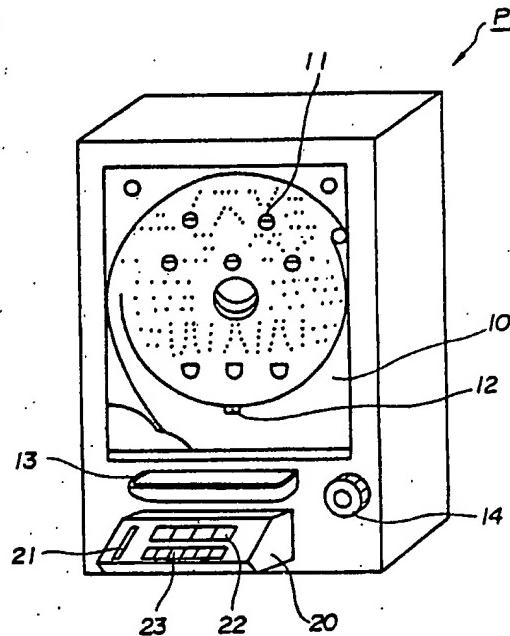
者は持ち球皿内の実球以外の全ての持ち球を常に正確に把握することが出来、遊技中いろいろすることなく遊技に投函することが出来る。また遊技終了時やゲーム機を移動するときには自己の全持ち球をカード一枚で持ち歩くことができ大変便利である。

4. 図面の簡単な説明

各図は本発明の一実施例を示している。第1図はパチンコゲーム機の前面斜視図、第2図は制御関係の説明図である。

P…パチンコゲーム機	13…持ち球皿
20…操作盤	21…カード挿入口
22…表示部	23…操作ボタン
24…読み出し部	33…パルス発信器
35…送球ポンプ	38…排球ポンプ
39…オーバーフロー管	40…開閉バルブ
50…制御器	51…制御部
52…入出力部	53…記憶部

第1図



第2図

